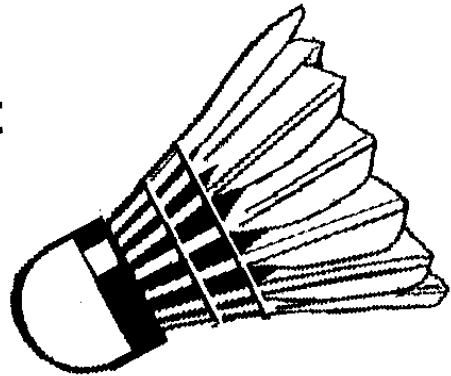


Badminton – der beliebte Freizeitsport für Jung und Alt



Inhalt

- Aufwärmspiele rund um Badminton
- Koordinationsschulung im Badminton
- Spiele und Übungsformen für große Gruppen und wenig Felder
- Technik der Grundschläge
- Regelkunde
- Spielabzeichen
- Adressen
- Literatur

Referentin
Hannelore Mader
08203/90054
maderhan@web.de

(Aufwärm-) Spiele rund um Badminton

a) „Badminton ohne Schläger und Ball“ (Warm-Up)

Die Schüler lernen die Grundposition im Spiel sowie die Spielidee kennen. Zwei Schüler stehen sich mit gut schulterbreiter Fußstellung gegenüber, die Füße sind parallel zur Hüfte. Durch Schieben, Stoßen, Abbremsen und Zurückziehen wird versucht, den Partner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Gewonnen hat der Schüler, der die Aufgabe bewältigt, ohne einen Ausgleichsschritt zu tun.

b) „Linien laufen“

Die Schüler „erlaufen“ das Spielfeld und wärmen sich dabei auf. Drei bis vier Schüler laufen nur auf den Linien einer Feldseite. Vorwärts, seitwärts, Hopselauf, Nachstell-, Überkreuzschritte usw. Fangen spielen; nur auf den Linien, nur Nachstellschritte

c) Auto Scooter

Den Rummelplatz lieben unsere Schüler. Heute holen wir eine Attraktion vom Rummelplatz in die Sporthalle - den Auto Scooter.

Aus der Trainingsgruppe werden möglichst viele Paare gebildet. Ein Kind spielt das Fahrzeug - das andere den Piloten. Das Kind, welches zuerst die Rolle des Fahrzeuges übernimmt, nimmt seine Hände auf den Rücken. Der Pilot hält seine Schläger am Griffstück und legt den Schlägerkopf in die Hände seines Vordermannes. Mit dem Schläger wird das Fahrzeug gelenkt.

Die Fahrbefehle:

- ~ Ein leichter Druck mit dem Schläger – losfahren
- ~ Zweimal drücken - schneller fahren
- ~ Den Schläger leicht nach rechts oder links drehen - weite Kurve fahren
- ~ Den Schläger stärker nach links oder rechts drehen - enge Kurve fahren
- ~ Der Auto Scooter kann auch rückwärts fahren - stimmt. Hier wird der Schläger leicht nach Hinten gezogen und schon fährt das Fahrzeug rückwärts.

Jetzt noch unsere Fahrfläche eingrenzen. 1-3 nebeneinander liegende Badmintonfelder, je nach Größe der Gruppe begrenzen die Aktionsfläche. Mit Musik!

d) Schattenspiel

Eine Übung, die auch das Reaktionsvermögen schult. Aus der Trainingsgruppe werden so viele wie mögliche Pärchen gebildet.

Jedes Pärchen sucht sich an den vorhandenen Badmintonfeldern die Grundlinie oder die Aufschlaglinie. Die beiden Trainingspartner stellen von Angesicht zu Angesicht gegenüber. Der äußere Badmintonspieler übernimmt als erster die Führung und der innere spielt den Schatten. Der Leader beginnt jetzt die Linien wahlweise nach rechts oder links im Sidestep abzulaufen. Der Schatten hat die Aufgabe an der Führungsperson daran zu bleiben. Der Gegenüber versucht mit blitzartigen Richtungswechseln den Schatten abzuschütteln.

In der zweiten Stufe bauen wir dann einen Ausfallschritt mit ein, den der Schatten dann auch nach macht. Im dritten Stepp kommt dann zusätzlich ein Streck sprung dazu.

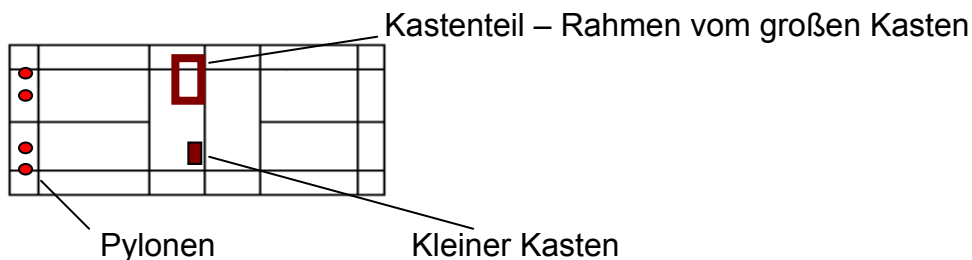
Das Übungsintervall sollte zwischen 10 und 20 sec liegen, 1 bis 3 Serien pro Stufe.

e) Badminton-Biathlon

Material:

2-3 Kleine Kästen
2-3 Bodenmatten
2-3 Rahmenteile eines großen Kastens oder Reifen
8 x Pylonen
Zwei oder mehr aufgebaute Badmintonfelder
Pro Team ein Schläger und 8-20 Federbälle

Zum Aufbau: Je eine Hälfte wird zum Schießstand. Die Zielscheibe beim ersten Schießen ist ein *kleiner umgedrehter Kasten*. Am zweiten ist ein *Rahmenteil eines großen Kastens* das Ziel und an Station drei wird eine *Bodenmatte* zum Ziel erklärt. Jede Schießbahn wird mit zwei Pylonen markiert. *Um die aufgebauten Spielfelder herum ist die Rennbahn für unsere Biathleten.*



Zum Ablauf: Teams mit 2-3 Schülern. Jedes Team erhält 8-20 Federbälle als Munition (je nach Zeit). Die Gruppen sitzen an der Grundlinie. Auf Startzeichen nimmt sich das vorne sitzende Kind einen Federball und startet um die Spielfelder herum, zum Schießstand Eins. Dort versucht der Schüler mittels kurzem Aufschlag in den umgedrehten Kasten zu spielen. Schafft er dies, so läuft er schnell zum Ziel und übergibt den Schläger seinem Partner, der dann seine erste Runde läuft. Gelingt am Stand Eins kein Treffer, holt der Spieler/ seinen Ball wieder und läuft den zweiten Schießstand. Am Schießstand zwei wird jetzt versucht das größere Ziel (Rahmenteil des großen Kastens) zu treffen. Ist der Versuch erfolgreich, dann zurück zum Partner und abschlagen. Wenn nein dann zur Station 3 und versuchen das noch größere Ziel (Bodenmatte) zu treffen. Gelingt es zurück zum Team-Kollegen, wenn nein solange kurzen Aufschlag üben bis das Ziel getroffen wird. Gewonnen hat das Team, das zuerst seine Bälle in den Zielen untergebracht hat und wieder hintereinander am Start/Ziel sitzt.

Koordinationsschulung im Badminton

Folgende Übungen können helfen, die Kernkompetenzen Ballgefühl- und Ballberechnung, Beinarbeit und Schlägerhandlung zu schulen.

je Gruppe 1 Min. oder Anzahl (1x, 2x, 3x) vorgeben (Stoppuhr □ passiver Schüler)

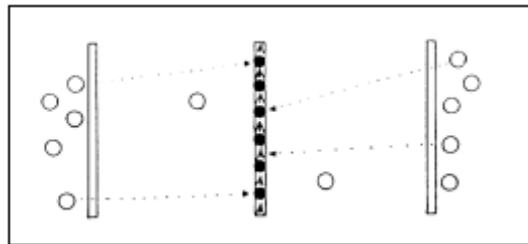
- Bewegungen/Rollen des Balles auf der Schlagfläche
- Hochspielen des Federballes mit der Vorhand
- Hochspielen des Federballes mit der Rückhand
- Hochspielen des Federballes mit Vor- und Rückhand
- Hochspielen des Federballes mit Hinsetzten und wieder aufstehen
- mit Vor- und Rückhand *beliebig variierbar* (Hochspielen im Gehen, Laufen, Knien, Sitzen, in der Hocke, Bauchlage, Rückenlage – Schüler erfinden auch gerne Varianten)
- Hochspielen und Auffangen des Federballs
- Hochspielen und Auffangen des Federballs mit ganzer Körperdrehung vor dem Auffangen
- Laufen entlang von Spielfeldmarkierungen
- Federball mit dem Schläger vom Boden aufheben
- Überwinden von Hindernissen auf einem Parcours (Staffelformen)
- mit Wettbewerbscharakter: auf Zeit, Ballberührungen pro Minute (Partner kontrolliert jeweils)

Schlagen lernen durch Bälle werfen, Werfen lernen, Werfen lernen durch Schlagen

Die Grunds Schlagbewegung beim Badminton ähnelt in starker Weise der Bewegung beim Schlagballwurf. Daher bietet es sich an, möglichst Bälle von oben (nach unten) zu werfen. Es hat sich gezeigt, dass Schüler, die werfen können, auch problemlos die Vorhand-Grunds Schlagbewegung Überkopf beim Badminton erlernen. Andererseits stellt das Werfen eine grundlegende Bewegungskompetenz dar, die immer wieder zu schulen ist.

a) Zielball

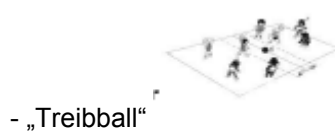
In der Mitte der Halle Langbänke mit Federbällen (2 Punkte) und Keulen oder Ballrollen (1 Punkt). Links und rechts hinter zwei Linien (oder Langbänken) stehen 2 Mannschaften mit etlichen Gymnastikbällen. Jede schickt einen Ballholder in den Raum zwischen Bank und Linie. Welcher Mannschaft gelingt es, durch runter werfen der Gegenstände von der Bank, die meisten Punkte zu erzielen?



Oder:

Würfe gegen die Wand, allein, mit Partner, als Wettkampf: der Ball muss zuerst auf den Boden springen, bevor er die Wand berührt. Der Partner muss den von der Wand abprallenden Ball fangen und sofort wieder in den vorher angegebenen Sektor werfen.

- im Badmintonfeld (miteinander, gegeneinander),
- Werfen aus dem Laufen, mit festem/ mit wechselnden Partnern



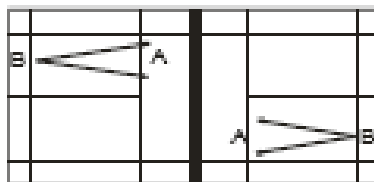
b) Einfache Zuwurf Übungen im Anfängerbereich

Im Unterhand-Bereich

Schüler A mit Schläger / Schüler B als Zuwerfender: A und B stehen sich anfangs im Abstand von 2 – 3 m gegenüber. B wirft den Ball weich in den Uh-Bereich von A. A spielt den Ball weich zurück, sodass B den Ball wieder fängt. Wechsel nach ca. 10 Wiederholungen.

Zuwurf zuerst regelmäßig, dann abwechselnd, später unregelmäßig auf die Vorhandseite und Rückhandseite.

Schläger soll vor dem Wurf zum Zuwerfenden zeigen (Ausgangsposition). Der Abstand zwischen A und B kann schrittweise vergrößert werden. Pro Feld können 8 Schüler üben (siehe Abbildung).



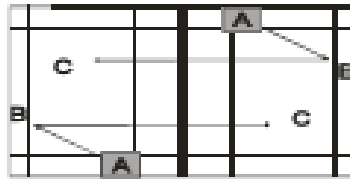
Nach vorangegangenen Übungsphasen bieten sich auch **wettkampfähnliche Formen** an, z. B.:

- Welches Team macht bei z.B. 20 Zuwürfen die wenigsten Fehler?
- Wer schafft innerhalb von 60 Sekunden die meisten Zuwürfe?

Die eine Hälfte der Teams ist jeweils im Einsatz, die andere Hälfte arbeitet als Beobachter, damit Abstände und Vorgaben eingehalten werden.

Im Überkopfbereich

Zuwerfer A steht auf Kastenteil am Spielfeldrand nahe der vorderen Aufschlaglinie. Der schlagbereite Spieler B steht hinter der hinteren Doppelaufschlaglinie. Der Zuwerfer wirft den Ball mit einer lockeren Wurfbewegung hoch in den Trefferbereich des Spielers, der den Ball longline schlägt. Auf der anderen Spielfeldseite steht C und fängt/sammelt die Federbälle.



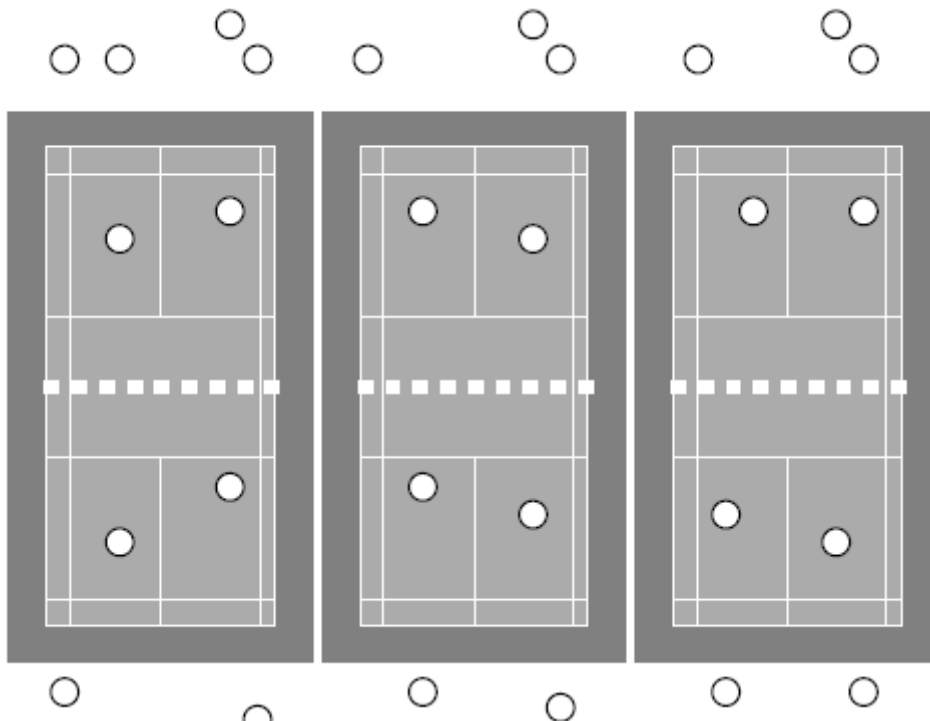
Nach dem vereinbarten Übungsintervall (Zeit oder Anzahl Zuwürfe) tauschen die Spieler ihre Positionen jeweils im Uhrzeigersinn.

Die Erhöhung der Position von A erleichtert und verbessert die Ballvorlage für B. Die Übung soll B ermöglichen, seine grundlegende Schlagtechnik zu verbessern („Ellbogen zurück“, Schlagtreffpunkt vor dem Körper ...)

Spiele für größere Gruppen und wenig Feldern

Die Schüler werden je nach Anzahl von halben Feldern aufgeteilt. Zum Beispiel 6 halbe Felder und 28 Schüler ergeben zwei 4er-Gruppen und vier 5er-Gruppen. Es werden pro halbes Feld je zwei Schläger und ein Ball ausgeteilt. Also in unserem Beispiel 12 Schläger und 6 Bälle.

1. Je zwei Schüler spielen sich auf dem halben Feld ein, die übrigen Schüler sitzen jeweils hinter dem Feld (wenn genügend Auslauf vorhanden) oder neben dem Feld. Hier können auch die Langbänke, die häufig an der Hallenwand hinter dem Feld stehen, sicher platziert werden. Nach 1,5 Minuten wird gewechselt. Kurze Pausen sind günstiger als zu lange Wartezeiten.



2. Die Spielpaare (Trios) wechseln sich ab, sobald der eine spielende Partner einen (oder zwei oder drei) Fehler gemacht hat.

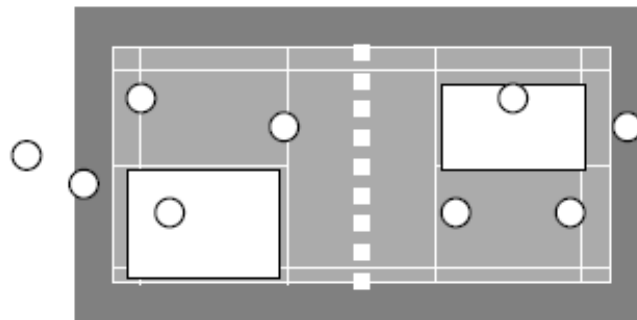
3. Zur Aktivierung der pausierenden Schüler kann man kleine Bewegungsaufgaben stellen. Zum Beispiel Seilspringen

4. Kaiserturnier mit Pausenstation. Die Schüler spielen auf Zeit (1-3 Minuten). Der Schüler, der gewonnen hat, rückt auf eine Pausenstation weiter hoch, der Schüler der verliert rückt direkt auf das nächst niedrigere Feld. Evtl. gibt es eine Wartezeit, wenn, wie in unserem Beispiel, die Schülerzahl einen größeren Faktor als vier Schüler pro Feld ergibt.

5. Möglichkeit. Die Schüler spielen wie in Nr. 2 als Team gegeneinander. Dann rückt das gesamte Team entsprechend ein halbes Feld auf oder ab.

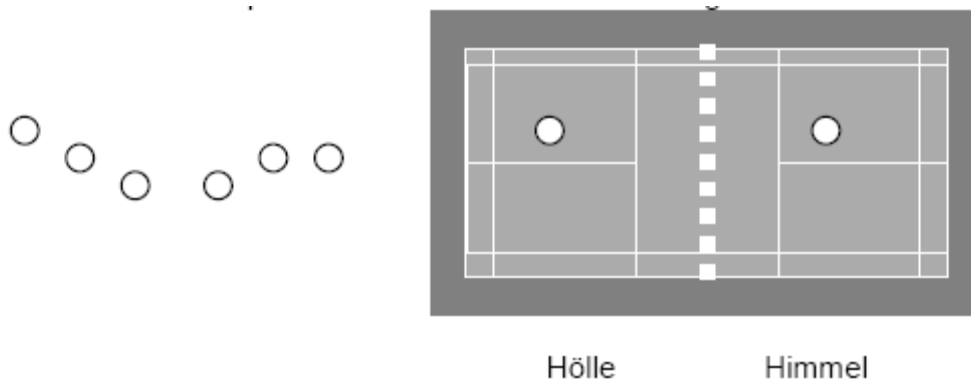
Aufteilung der Schüler in Gruppen entsprechend der Feldseiten. Also auch hier zwei 4er-Gruppen und vier 5er-Gruppen bei 28 Schülern.

6. Rundlauf auf je einer Feldseite mit Teamwertung. Es wird nur im Diagonal gegenüber liegenden halben Feld gespielt, ohne Netzbereich.



7. Wie Nr. 6, in Form eines Kaiserturniers. Siegerteam rückt eins weiter hoch, Verliererteam ein Feld nach unten. Spielzeit 2-3 Minuten.

„Himmel und Hölle“



8. Wie Übung 2: Hinter einem halben Feld stehen bis zu 10 Schüler an. Zwei Schüler spielen einen Ballwechsel. Der Gewinner geht auf das Himmelfeld (dort wo niemand ansteht). Der Verlierer geht raus und stellt sich wieder hinten an. Der nächste Spieler geht auf das Höllefeld und spielt gegen den vorangegangenen Sieger. Der Ballwechsel entscheidet, wer das Feld verlässt. Der Sieger geht wieder auf das Himmelfeld bzw. darf dort bleiben. Jeder Spieler hat zum Beispiel fünf Leben. Danach ist er ausgeschieden.

9. Variation: „Himmel und Hölle“ auf dem ganzen Feld

10. Variation: „Himmel und Hölle“ mit Doppelpaarungen

Anhang:

Grundschräge im Badminton

Der am häufigsten verwendete **Überkopf-Clear** (1) ist ein Befreiungsschlag. Ziel ist es, den Ball so hoch und weit in die gegnerische Spielhälfte zu schlagen, dass er nahezu senkrecht in den Grundlinienbereich fällt. Durch die lange Flugdauer schafft man es zum einen, sich aus einer Bedrängnis zu befreien und in die Zentralposition zurückzukehren, zum anderen den Gegner von dieser zu vertreiben. Eine größere Schlagweite kann mit dem Umsprung erzielt werden. Man führt dazu den Ellbogen des Schlagarms nach hinten und verlagert sein Gewicht durch seitliche Stellung auf das rechte (bzw. linke) Bein. Kurz vor dem Schlag springt man von diesem ab und dreht sich somit in den Ball hinein.

Der **Drop** (4) ist ein ansatzlos ausgeführter Stoppball. Die Schlagtechnik entspricht der des Überkopf-Clears. Der Gegner kann so nicht erkennen, welcher Schlag beabsichtigt wird (auch beim Smash). Der Schläger wird jedoch kurz vor dem Treffpunkt abgebremst und der Ball etwas früher getroffen. Je tiefer der Drop über das Netz fliegt, desto steiler und effektiver ist der Winkel.

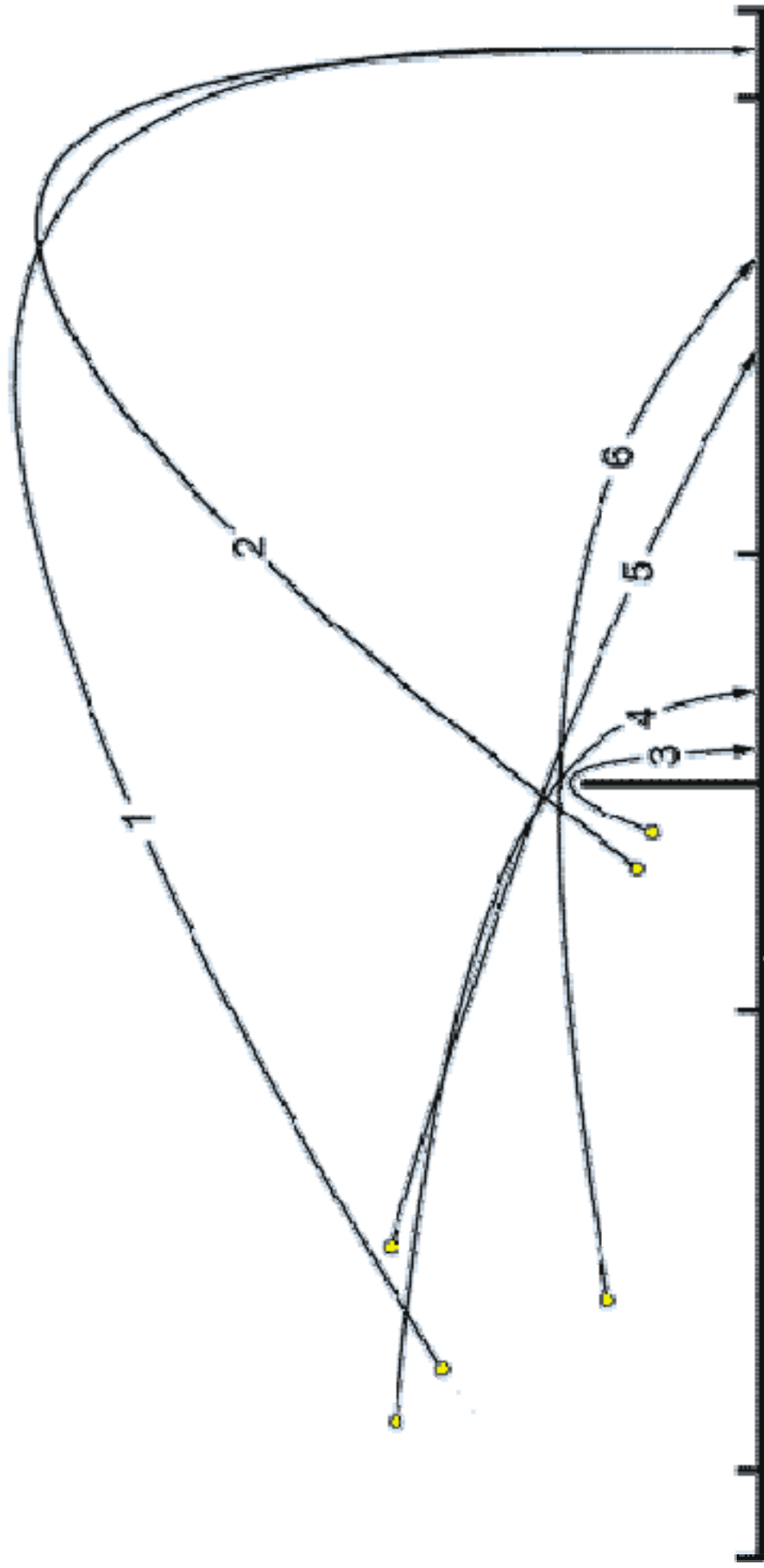
Der **Smash** (5) ist ein hart geschlagener Schmetterball, dessen Technik wiederum vom Ansatz her der des Überkopf-Clears entspricht. Durch den früheren Treffpunkt wird eine gerade Flugkurve bewirkt. Der Stemmschritt bringt zusätzlich Power in den Schlag. Am effektivsten wirkt der Smash, wenn er entlang der Seitenlinie am Gegner vorbei geschlagen wird. Anfänger sollten diesen nicht von einer schlechten Position aus verwenden, da dann nur wenig Zeit für die Rückkehr zur zentralen Position bleibt. Auch sollte der Smash von der Grundlinie vermieden werden. Der recht lange Weg bremst den Ball zu sehr ab und erreicht das gegnerische Feld nicht mit voller Speed.

Der **Drive** (6) ist ein harter Schlag fast parallel zu Boden. Der Ball wird seitlich vom Körper schnell und flach über das Netz, möglichst die Linie entlang und am Gegner vorbei geschlagen.

Bei **Unterhandschlägen** wird der Ball mit einem Ausfallschritt sehr tief und spät angenommen. Der Treffpunkt befindet sich dabei unterhalb der Hand.

Der **Unterhand-Clear** (2) hat den selben Zweck wie der Überkopf-Clear. Der Ball sollte möglichst weit und hoch fliegen.

Beim **Heber** (3) wird ein kurzer Ball flach hinter das Netz "gehoben". Die Ausführung ist sehr schwer, da bereits ein um wenige Zentimeter zu hoch gespielter Ball dem Gegner einen "Elfmeter" zum direkten Punkt bietet.



- 1. Überkopf - Clear
- 2. Unterhand - Clear
- 3. Heber
- 4. Drop
- 5. Smash
- 6. Drive

So wird bei der Rallyepoint-Zählweise gezählt

(1) Punkterwerb: Bei der Rallyepoint-Zählweise wird für jeden Ballwechsel („Rallye“) ein Punkt vergeben.

(2) Aufschlagrecht: Als Aufschläger erhält man beim Gewinn des Ballwechsels einen Punkt, als Rückschläger einen Punkt und das Aufschlagrecht für den nächsten Ballwechsel. Es schlägt also stets die Seite auf, die den vorhergegangenen Ballwechsel gewonnen hat.

(3) Stellung (wie bisher bei der traditionellen Zählweise): Bei geradem eigenen Punktstand erfolgt Aufschlag von rechts, bei ungeradem von links. Das erste Aufschlagrecht wird ausgelöst.

(4) Satzende normal: Gespielt wird auf zwei Gewinnsätze bis 21 Punkte pro Satz, wobei am Satzende ein Vorsprung von mindestens zwei Punkten erreicht sein muss. Gilt für alle Disziplinen, also auch für Dameneinzel.

(5) Satzende verlängert: Da dies bei 21:20 nicht der Fall ist, wird solange weiter gespielt, bis eine Partei zwei Punkte Vorsprung hat – maximal allerdings bis 30 Punkte. Bei 29:29 führt der nächste Punkt zum Satzgewinn. Knappstes Satzergebnis ist also 30:29.

(6) Seitenwechsel dritter Satz: In einem dritten Satz sind beim erstmaligen Erreichen des Punktstandes 11 die Spielfeldseiten zu wechseln.

(7) Pausenregelung: Erreicht in einem Satz die führende Partei 11 Punkte, so gibt es eine Pause von einer (1) Minute. Zwischen zwei Sätzen (erstem zu zweiten, bzw. zweitem zu dritten) gibt es eine Pause von jeweils zwei (2) Minuten. In diesen Pausen darf das Spielfeld und die Umgebung des Spielfeldes verlassen werden. Die 5-Minuten-Pause vor dem dritten Satz entfällt.

(8) Coachen: Während der Ballwechsel ist Coachen nicht erlaubt.

Es darf also nicht nur - wie bisher - in den Pausen gecoacht werden, auch zwischen den Ballwechseln ist ein Hereinrufen von Ratschlägen erlaubt. Die Ausführungsdetails müssen allerdings noch festgelegt werden.

Regelungen für die Aufschlagsituation in den Doppeldisziplinen

(9) Punktgewinn Aufschläger: Gewinnt die aufschlagende Partei den Ballwechsel, so schlägt der Aufschläger weiter auf. Er wechselt dann in das andere Aufschlagfeld und schlägt auf den Partner des ersten Rückschlägers auf.

Bei mehreren Punktgewinnen wechselt er also immer zwischen dem linken und rechten Aufschlagfeld wie bei der traditionellen Zählweise.

(10) Punktgewinn Rückschläger: Gewinnt die rückschlagende Partei den Ballwechsel, so erhält sie Punkt und Aufschlagrecht. Die Positionen werden weder auf der Verliererseite noch auf der Gewinnerseite gewechselt.

Die aus der traditionellen Zählweise vertrauten Positionierung, wer bei null beide rechts stand, steht bei eigenem geradem Punktstand rechts, gibt es nicht mehr. Es gibt auch keinen „zweiten Aufschlag“ mehr.

(11) Aufschläger: Wer nach einem Aufschlagwechsel von den beiden Partnern aufschlagen muss, richtet sich nach dem eigenen Punktstand. Hat man eine gerade Punktezahl, so muss jener Spieler aufschlagen, der aufgrund des Spielverlaufs im rechten Aufschlagfeld steht. Hat man eine ungerade Punktezahl, so muss jener Spieler aufschlagen, der aufgrund des Spielverlaufs im linken Aufschlagfeld steht.

Die Spieler müssen sich zum Einnehmen ihrer Positionen also jeweils merken, wo sie zuletzt standen und nicht mehr – wie bisher -, wo sie bei null beide gestanden haben.

Beispiel für eine Aufschlagfolge beim Aufschlag im Doppel bei der Rallypoint-Zählweise

In einem Doppel zwischen A & B und C & D. A & B gewannen das Los und entschieden sich für den Aufschlag.

A serviert auf C. A ist der erste Aufschläger, C der erste Rückschläger.

Verlauf / Erläuterungen	Spielstand			Service aus Aufschlagfeld	Aufschläger/Annehmer	Gewinner Ballwechsel
	Null beide	C	D	Rechtes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist gerade.	A schlägt auf C auf.	A & B.
		B	A			
A & B gewinnen Punkt. A & B wechseln Aufschlagfelder. A serviert diesmal aus dem linken Aufschlagfeld. C & D verbleiben in den gleichen Aufschlagfeldern.	1-0	C	D	Linkes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist ungerade.	A schlägt auf D auf.	C & D.
		A	B			
C & D gewinnen Punkt und auch das Aufschlagrecht. Niemand wechselt das jeweilige Aufschlagfeld.	1-1	C	D	Linkes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist ungerade.	D schlägt auf A auf.	A & B.
		A	B			
A & B gewinnen Punkt und auch das Aufschlagrecht. Niemand wechselt das jeweilige Aufschlagfeld.	2-1	C	D	Rechtes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist gerade.	B schlägt auf C auf.	C & D
		A	B			
C & D gewinnen Punkt und auch das Aufschlagrecht. Niemand wechselt das jeweilige Aufschlagfeld.	2-2	C	D	Rechtes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist gerade.	C schlägt auf B auf.	C & D
		A	B			
C & D gewinnen Punkt. C & D wechseln Aufschlagfelder. C serviert aus dem linken Aufschlagfeld. A & B verbleiben in den gleichen Aufschlagfeldern.	3-2	D	C	Linkes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist ungerade.	C schlägt auf A auf.	A & B
		A	B			
A & B gewinnen Punkt und auch das Aufschlagrecht. Niemand wechselt das jeweilige Aufschlagfeld.	3-3	D	C	Linkes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist ungerade.	A schlägt auf C auf.	A & B
		A	B			
A & B gewinnen Punkt. A & B wechseln Aufschlagfelder. A serviert diesmal aus dem rechten Aufschlagfeld. C & D verbleiben in den gleichen Aufschlagfeldern.	4-3	D	C	Rechtes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist gerade.	A schlägt auf D auf.	C & D
		B	A			

Das bedeutet...

- aus welchem Aufschlagfeld nach dem Aufschlagwechsel zunächst aufgeschlagen wird, hängt ab vom Spielstand – gerade oder ungerade - der aufschlagenden Partei.
- Die Spieler wechseln ihre Aufschlagfelder nur, wenn sie nach eigenem Aufschlag einen Punkt erzielt haben. In allen anderen Fällen verbleiben die Spieler in den Aufschlagfeldern, die sie bei der vorangegangenen Rally innehatten. Dadurch wechselt das Aufschlagrecht zwischen allen Spielern.

www.badminton.de
www.bayern-badminton.de

www.sportfachbuch-online.de

Sportabzeichen beim BBV:

Bayerischer Badminton Verband e.V. ...

Badminton-Verband e.V.

BADMINTON - Spiel- und Sportabzeichen

Jeder, der Freude am Badmintonspiel hat, kann das Spiel- und Sportabzeichen ablegen.

Der Deutsche Badminton-Verband e.V. (DBV) entwickelte das Spiel- und Sportabzeichen für alle Badmintonspieler/innen, die ihr eigenes Können überprüfen möchten, und Jugendliche vorgesehen. Das Sportabzeichen ist für Spieler/innen gedacht, die bereits Erfahrung im Badminton haben.

Im Verein, in der Schule, in Badminton-Centern - also überall dort, wo Badminton gespielt wird - können die beiden Badminton-Abzeichen abgenommen werden abzunehmen:

- Fachübungsleiter/innen C
- Trainer/innen C
- Trainer/innen B
- Trainer/innen A
- Diplom-Trainer/innen
- Sportlehrer/innen

Als Unterlagen zu den Badminton-Abzeichen erhalten Sie :

- Prüfungsunterlagen Spielabzeichen
- Urkunden Spielabzeichen
- Prüfungsunterlagen Sportabzeichen
- Urkunden Sportabzeichen
- Aufkleber Badminton-Abzeichen
- Plakat Badminton-Abzeichen zur Ankündigung von Aktivitäten

Bezugsadressen und weitere Informationen:

Deutscher Badminton-Verband e.V. (DBV) Referat Breitensport Südstraße 25 45470 Mülheim an der Ruhr Telefon: 0208-30827-0 Fax: 0208-35899 deubadverb@t-online.de	Bayerische Badmintonverband e.V. Referat Breitensport Herr Volker Gehner Schwarzhäufweg 9 85104 Pförring Tel: +49 (8403) 939574 breitensportreferent@bayern-badminton.de
--	---

Nach erfolgreich abgelegter Prüfung erhält der Prüfling eine Urkunde.

Startseite
Neuigkeiten
Sport-Kalender
BBV Organisation
Bezirke und Vereine
Schüler und Jugend
Leistungssport
Spielbetrieb
Breitensport
[Sportabzeichen](#)
Trainer & Training
Schiedsrichter
BAYERNSPORT
Links
Archiv
Fragen? Anregungen?

Buchempfehlungen:

	<p>DBV: Badminton in der Schule Basierend auf den Erfahrungen zahlreicher Lehrerfortbildungs-Veranstaltungen entwickelte das Redaktionsteam ein völlig neues Konzept mit Hauptaugenmerk auf ein praxisorientiertes Angebot. Die neue Auflage der Broschüre enthält neben neuesten technischen Entwicklungen und dem aktuellen Regelwerk (Stand 2007) ein noch breiteres Angebot an praktischen Übungen und alternativen Wettkampfformen. Neben didaktisch-methodischen Hinweisen, Technikbeschreibungen, Fehlerkorrekturen und Korrekturhilfen wurde dem Wunsch vieler Kollegen Rechnung getragen, die besondere schulische Situation zu berücksichtigen, in der möglichst viele Schülerinnen und Schüler auf engem Raum beschäftigt werden.</p> <p>EUR 5,90</p>
	<p><u>Handbuch Badminton: Training - Taktik - Wettkampf: Training - Taktik - Wettkampf. Wissenswertes von A - Z. Zahlreiche Übungsformen. Mit Profi-Tipps</u> von Bernd-Volker Brahms von Meyer & Meyer Verlag (Broschiert - 11. Mai 2009)</p> <p>EUR 16,95</p>
	<p><u>Sportiv: Badminton: Kopiervorlagen für den Badmintonunterricht</u> von Ulrich Fischer, Uwe Wolff, und Rachmat Hidajat von Klett (Taschenbuch - 1996)</p> <p>EUR 29,95</p>
	<p><u>Richtig Badminton</u> von Ralf Fabig, Karl-Heinz Olinski, und Martin Sklorz von Blv Buchverlag (Taschenbuch - Mai 2003)</p> <p>EUR 12,95</p>
	<p><u>Badminton Spielregeln 2009/2010</u> von Deutscher Badminton-Verband e. V. von Meyer & Meyer (Broschiert - 25. August 2009)</p> <p>EUR 6,95</p>
	<p><u>1011 Spiel- und Übungsformen im Badminton</u> von Martin Knupp und Walter Bucher von Hofmann, Schorndorf (Broschiert - August 2007)</p> <p>EUR 21,90</p>